

P21337.P04

11000 U.S. PTO
09/964654
09/28/01

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : T. TSUCHIDA

Serial No. : Not Yet Assigned

Filed : Concurrently Herewith

For : VIDEO GAME WITH DISTINCTIVE ATTRIBUTES FOR ENEMY CHARACTERS,
PREDETERMINED CHARACTERS, AND CANDIDATE CHARACTERS

CLAIM OF PRIORITY

Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

Sir:

Applicant hereby claims the right of priority granted pursuant to 35 U.S.C. 119 based upon
Japanese Application No. 2001-199107, filed June 29, 2001.

Respectfully submitted,
T. TSUCHIDA

Bruce H. Bernstein Reg. No. 29,027
Bruce H. Bernstein
Reg. No. 29,027

September 28, 2001
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1941 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191

整理番号 01P00051

発送番号 435783

発送日 平成15年 1月 7日 1/3

特許拒絶理由通知書

特許出願の番号

特願2001-199107

起案日

平成14年12月20日

特許庁審査官

松川 直樹 8804 2T00

特許出願人代理人

秋田 修(外 1名) 様

適用条文

第29条第2項、第36条

この出願は、次の理由によって拒絶をすべきものである。これについて意見があれば、この通知書の発送の日から60日以内に意見書を提出して下さい。

理由

理由1：この出願は、特許請求の範囲の記載が下記の点で、特許法第36条第6項第2号に規定する要件を満たしていない。

理由2：この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された下記の刊行物に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

記 (引用文献等については引用文献等一覧参照)

A. 理由1

(1) 本願請求項1、6、11、16における記載「プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付け」および本願請求項2、7、12、17における記載「プレイヤの操作に応じて前記所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタを受け付け」との記載はいずれも技術的に意味するところが不明瞭であり、単にゲーム中に、「キャラクタを操作しようとしている」状態を意味しているにすぎないと解釈できる記載である。

(2) 本願請求項5、10、15、20における記載「所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示する」は不明瞭な記載であり、「近傍」および「態様」では、発明の構成として何をどうしようとしているのか不明である。

よって、請求項1、2、5、6、7、10、11、12、15、16、17、20に係る発明は明確でない。

B. 理由 2

1. 各引用文献

本願特許出願前に日本国内において、頒布された刊行物である下記引用文献には下記の点が記載されている。

(1) 引用文献1 特開平8-69274号公報

敵キャラクタ（エネミー）を識別できるように、敵キャラクタ（エネミー：段落【0026】）付近ではカーソルをズームアップすると同時に、カーソルの表示色を異ならせる点（段落【0044】～【0045】）が記載されている。

2. 比較・対比

(1) 本願請求項1～2に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、引用文献1に記載された発明には、プレイヤの操作に応じて所定のキャラクタが行う行動の対象として予定される候補キャラクタ（エネミー）を受け付けるステップと、前記受け付けるステップにより受け付けた前記候補キャラクタ（エネミー）が敵キャラクタか否かを判定するステップと、前記判定するステップにより得られる判定結果に応じて前記候補キャラクタが敵キャラクタである場合と、敵キャラクタ以外である場合とで前記候補キャラクタ近傍の態様を異ならせて表示する（ズームアップすると同時に、カーソルの表示色を異ならせる）点が記載されている点で技術的に一致する。

また、引用文献1に記載された発明には、「複数のキャラクタが同時に表示されている」（段落【0004】）および「キャラクタの識別を可能」との記載があることから、候補キャラクタの種類としてエネミー以外の候補キャラクタが存在し、候補キャラクタがエネミーである時だけカーソルの表示色を異ならせるものであるということができ、本願請求項1～2に記載された発明は引用文献1に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(2) 本願請求項3～5に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、引用文献1に記載された発明には、特に処理対象（攻撃対象：段落【0026】）と記載されており、これを防御とすることは単なる設計変更にすぎず、また、「所定のキャラクタ近傍の態様を前記候補キャラクタ近傍の態様と異ならせて表示する」は技術的に不明瞭な記載ではあるが、引用文献1に記載された発明も候補キャラクタ（エネミー）の近傍であるカーソルの態様が異なって表示されるため、本願請求項3～5に記載された発明は引用文献1に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(3) 本願請求項6～10、11～15、16～20に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、本願請求項6～10、11～15、16～20に記載された発明はいずれも、請求項1～5に記載された発明のカテゴリーを変更したものにすぎないため、上記2.(1)～(2)に述べた理由と同じ理由により、本願請求項6～10、11～15、16～20に記載された発明は引用文献1に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

したがって、本願請求項1～5、6～10、11～15、16～20に記載された発明は、当業者が引用文献1に記載された発明から容易に想到することができたものであり、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

この拒絶理由通知書中で指摘した請求項以外の請求項に係る発明については、現時点では、拒絶の理由を発見しない。拒絶の理由が新たに発見された場合には拒絶の理由が通知される。

引用文献等一覧

1. 引用文献1 特開平8-69274号公報

この拒絶理由通知書に対する問い合わせ先

特許審査第1部電子ゲーム

TEL 03-3581-1101 内線3266

先行技術文献調査結果の記録

・調査した分野 IPC第7版 A63F13/00

DB名

・先行技術文献 特開2000-84252号公報

この先行技術文献調査結果の記録は、拒絶理由を構成するものではない。

Reference Number: 01P00051
Mailing Number: 435783
Mailing date: January 7, 2003

Notification of Reasons for Refusal

Patent Application No. 2001-199107

Drafting Date: December 20, 2002

Examiner of JPO: Naoki MATSUKAWA 8804 2T00

Representative/Applicant: Osamu AKITA et al.

Applied Provision: Patent Law Section 29(2) and Section 36

This application should be refused for the reason mentioned below. If the applicant has any argument against the reason, such argument should be submitted within 60 days from the date on which this notification was dispatched.

Reasons

Reason 1: This application does not comply with the requirements under Patent Law Section 36(6)(ii) because Claims have problems mentioned below.

Reason 2: The claimed inventions should not be granted a patent under the provision of Patent Law Section 29(2) because the invention according to Claims mentioned below could be invented easily by a person having the general knowledge in the field of the invention before the application based on the invention disclosed in the

Reference Number: 01P00051
Mailing Number: 435783
Mailing date: January 7, 2003

following publication distributed in Japan or in a foreign country before the application or based on the invention open to public through a telecommunication line.

Remarks

(See the List of Cited Documents etc. for cited documents)

A. Reason 1

(1) Both of the description, "accepting a candidate character on which an action in accordance with a manipulation by a player will be performed by a predetermined character" according to Claims 1, 6, 11 and 16 and the description, "accepting a candidate character on which an action in accordance with a manipulation by a player will be performed by the predetermined character" according to Claims 2, 7, 12 and 17 are technically not clear. The description may only mean that "a character is attempted to manipulate" during the game.

(2) The description, "displaying a form in the vicinity of a predetermined character, which is different from the form in the vicinity of the candidate character" according to Claims 5, 10, 15 and 20 is not clear. The terms, "vicinity" and "form", do not clearly specify what kind of processing is performed on what, that is, the construction of the invention.

Reference Number: 01P00051
Mailing Number: 435783
Mailing date: January 7, 2003

Therefore, the inventions according to Claims 1, 2, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 15, 16, 17 and 20 are not clear.

B. Reason 2

1. Cited Document

Following points are disclosed in a cited document below, which is a publication having been distributed in Japan before the present application was filed.

(1) Cited Document 1: JP-A-8-69274

JP-A-8-69274 discloses the point that, in order to identify an enemy character (enemy), a cursor is zoomed in near the enemy character (enemy: paragraph [0026]). At the same time, the displayed color of the cursor is changed (paragraphs [0044] and [0045]).

2. Comparison and Contrast

(1) The invention according to Claims 1 and 2 is compared with the invention disclosed in Cited Document 1. The invention disclosed in Cited Document 1 includes a step of accepting a candidate character (enemy) on which an action in accordance with a manipulation by a player will be performed by a predetermined character, a step of determining whether or not the candidate character (enemy) accepted by the step of accepting is an enemy character, and a step of differently displaying the form of the

Reference Number: 01P00051
Mailing Number: 435783
Mailing date: January 7, 2003

candidate character between a case where the candidate character is the enemy character and a case where the candidate character is not the enemy character based on the determination result obtained by the step of determining (that is, by zooming in and changing the displayed color of the cursor). Therefore, the invention according to Claims 1 and 2 and the invention disclosed in Cited Document 1 are technically the same.

Cited Document 1 has the descriptions, "multiple characters are displayed at the same time" (paragraph [0004]) and "a characters can be identified." Therefore, candidate characters may include a candidate character, which is not an enemy. The displayed color of the cursor can be changed only when the candidate character is an enemy. Hence, the invention according to Claims 1 and 2 could be reached easily by those skilled in the art based on the invention disclosed in Cited Document 1.

(2) The invention according to Claims 3 to 5 is compared with the invention disclosed in Cited Document 1. Cited Document 1 especially has the description, "target to be processed" (target to be attacked: paragraph [0026]). Protecting the target is just a change in design. Claims 3 to 5 also has the description, "displaying a form in the vicinity of a predetermined character differently from a

Reference Number: 01P00051
Mailing Number: 435783
Mailing date: January 7, 2003

form in the vicinity of the candidate character", though it is technically not clear. Similarly, Cited Document 1 discloses the form of the cursor near a candidate character (enemy) is differently displayed. Therefore, the invention according to Claims 3 to 5 could be reached easily by those skilled in the art based on the invention disclosed in Cited Document 1.

(3) The inventions according to Claims 6 to 10, 11 to 15 and 16 to 20 are compared with the invention disclosed in Cited Document 1. The inventions according to Claims 6 to 10, 11 to 15 and 16 to 20 are only different from the inventions according to Claims 1 to 5 in category. Therefore, for the same reasons as those described above in Section 2, (1) and (2), the inventions according to Claims 6 to 10, 11 to 15 and 16 to 20 could be reached easily by those skilled in the art based on the invention disclosed in Cited Document 1.

Hence, the inventions according to Claims 1 to 5, 6 to 10, 11 to 15, and 16 to 20 could be reached easily by those skilled in the art based on the inventions disclosed in Cited Document 1. The inventions should not be granted a patent under the provision of Patent Law Section 29(2).

Reference Number: 01P00051
Mailing Number: 435783
Mailing date: January 7, 2003

No reasons for refusal are found in the inventions in the other claims than the claims mentioned in the present notification of reasons for rejection presently. When a new reason for refusal is found, the reason for refusal will be notified.

List of Cited Documents, etc.

1. Cited Document 1: JP-A-8-69274

Contact regarding this notification of reasons for refusal:

Patent Examination First Division, Electronic Games

TEL: 03-3581-1101 ext. 3266

Records of Prior Art Document Search Results

-Searched Fields: IPC Version 7, A63F 13/00

DB name

-Documents of Prior Arts: JP-A-2000-84252

The records of the prior art document search results are not included in the reasons for refusal.